

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION  
AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) OLEH GURU  
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA KESEHATAN (PJOK) SEKOLAH  
DASAR DI KECAMATAN BANTUL**

**Tugas Akhir Skripsi**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Felik Sulung Surya Ramadhan  
15604221025

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN  
JASMANI FAKULTAS ILMUKEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Penggunaan Media Berbasis *Information and Communication Technologies*  
(ICT) Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah  
Dasar di Kecamatan Bantul**

Disusun Oleh:

**Felik Sulung Surya Ramadhan**

**15604221025**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan dan dipertahankan di  
depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Progam Studi Pendidikan Jasmani  
Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, September 2019

Menyetujui ,

Ketua Program Studi



Dr. Subagyo, M.Pd.

NIP. 198110222005012001

Menyetujui,

Pembimbing



Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd

NIP. 1973100062001122001

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Felik Sulung Surya Ramadhan  
NIM : 15604221025  
Jurusan/Prodi : PGSD Pendidikan Jasmani  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul.

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 1 September 2019

Penulis,



Felik Sulung Surya Ramadhan

NIM. 15604221025

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN BANTUL

Disusun Oleh:

Felik Sulung Surya Ramadhan  
NIM 15604221025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas  
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 13 November 2019

Nama/Jabatan	TIM PENGUJI Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, M Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		09/12 2019
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		02/12 2019
Soni Nopembri, Ph.D Penguji I		02/12 2019

Yogyakarta, Desember 2019  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes  
NIP. 19640707 198812 1 0019

### **MOTTO**

“Jika kamu tidak suka diperlakukan seperti itu, jangan memperlakukan seperti itu” – Felix Sulung Surya Ramadhan

“Berbahagialah wahai para tersepelekan, dengan begitu kau dan ku punya kesempatan besar untuk MENGEJUTKAN “ -Farid Stevy Asta

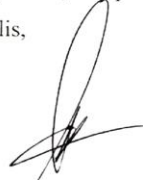
“They laugh at me because i’m different, i laugh at them because they’re the same”- Kurt Cobain

#### PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, atas ridho dan kasih sayang-Mu skripsi ini dapat selesai dengan lancar
2. Ibu dan Bapak untuk doa yang tiada henti dan semangat yang tiada batas. Semoga ini dapat menjadi bagian dari kebahagiaan kalian. Terimakasih untuk dukungannya selama ini yang membuat saya bersemangat untuk mewujudkan mimpi-mimpi saya.

Yogyakarta, 1 September 2019

Penulis,



Felik Sulung Surya Ramadhan

NIM. 15604221025

## **ABSTRAK**

### **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI OLARAGA KESEHATAN (PJOK) SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN BANTUL**

Oleh:

Felik Sulung Surya Ramadhan  
15604221025

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh salah satu tujuan strategis dalam penyediaan tenaga kependidikan berkompeten yang merata. Tenaga pendidik yang berkompeten dalam pemanfaatan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) diperlukan untuk mengembangkan kompetensi personal, pedagogis, sosial dan profesional sesuai dengan permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Hal ini menjadi landasan pencapaian generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode *survey*. Teknik pengumpulan data berupa angket, subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul dengan jumlah responden sebanyak 43 guru. Teknik analisis yang digunakan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian penggunaan media berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan dari hal itu, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT tetapi masih terdapat beberapa guru yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul

**Kata kunci:** *Penggunaan, Media Pembelajaran, ICT, PJOK*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sumaryanto, M.kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Subagyo, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi kepada penulis selama pembuatan sampai skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Semua dosen Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk memasuki dunia kerja.
6. Keluarga saya tercinta, Bapak Taat Sutaryono, Ibu Suryantini dan Adik Atya Lega Nurhaliza, atas kasih sayang, doa, dan semangatnya.
7. Teman-teman seperjuangan PGSD Penjas A, terimakasih atas motivasi dalam mengerjakan skripsi
8. Citra Wahyuningtyas, terimakasih untuk segala bantuan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi



Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap supaya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 1 September 2019

Penulis,



Felik Sulung Surya Ramadhan

NIM. 15604221025

## DAFTAR ISI

Halaman	
Halaman Judul.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
ABSTRAK .....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	9
2. Pengertian Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	10
3. Hakikat Media Pembelajaran .....	12
4. <i>Information and Communication Technology (ICT)</i> .....	19
5. Media Pembelajaran Berbasis istilah <i>Information and Communication Technology (ICT)</i> .....	20
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	26

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	27
---------------------------	----

B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	28
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1. Instrumen Penelitian.....	29
2. Teknik Pengumpulan Data .....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian.....	35
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	35
1. Teknologi Komputer .....	37
2. Teknologi Multimedia .....	39
3. Teknologi Telekomunikasi.....	41
4. Teknologi Jaringan Komputer.....	43
C. Pembahasan.....	45
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	49
B. Implikasi.....	50
C. Keterbatasan Penelitian .....	50
D. Saran.....	51
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman.
Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas .....	32
Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Setelah Uji Validitas.....	33
Tabel 3. Kelas Interval .....	34
Tabel 4. Deskripsi Stastik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT..	35
Tabel 5. Deskripsi Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul.....	36
Tabel 6. Deskripsi Stastik indikkator teknologi komputer.....	37
Tabel 7. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan Faktor Teknologi Komputer:.....	38
Tabel 8. Deskripsi Statistik Indikator teknologi Multimedia.....	39
Tabel 9. Deskripsi Frekuensi Penggun aan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan indikator teknologi multimedia .....	40
Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Teknologi Komunikasi.....	41
Tabel 11. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan indikator teknologi telekomunikasi .....	42
Tabel 12. Deskripsi Stastik Faktor Teknologi Jaringan Komputer.....	43
Tabel 13. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan indikator teknologi jaringan komputer. ....	44

## DAFTAR GAMBAR

Halaman.

Gambar 1.	Diagram Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul .....	36
Gambar 2.	Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi Komputer .....	38
Gambar 3.	Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi Multimedia.....	40
Gambar 4.	Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi telekomunikasi ...	42
Gambar 5.	Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi jaringan komputer	44

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman.
Lampiran 1.   Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	55
Lampiran 2.   Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir.....	56
Lampiran 3.   Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas.....	57
Lampiran 4.   Surat Izin Rekomendasi Penelitian.....	59
Lampiran 5.   Surat Pernyataan Izin Penelitian dari KORWIL Kecamatan Bantul.....	60
Lampiran 6.   Angket Penelitian.....	61
Lampiran 7.   Data Penelitian.....	64
Lampiran 8.   Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Komputer	67
Lampiran 9.   Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Multimedia.....	68
Lampiran 10.   Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi.....	69
Lampiran 11.   Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer .....	70
Lampiran 12.   Dokumentasi.....	71



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya atau proses yang dilakukan untuk meningkatkan sumber belajar manusia sekaligus sebagai sarana untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membangkitkan serta mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu agar menjadi individu yang cerdas, terampil, dan berkarakter agar dapat mencapai tujuan tertentu. Pendidikan dilakukan oleh siapapun tanpa mengenal waktu, tempat serta kaum maupun ras manapun, karena setiap individu di dunia ini berhak untuk memperoleh pendidikan.

Pendidikan dilakukan untuk membentuk generasi calon penerus bangsa yang cerdas, terampil, serta berkarakter sehingga dapat menjadikan peradaban bangsa yang lebih bermartabat. Hal ini sama seperti apa yang tertuang di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang di dalamnya memaparkan tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Ada banyak macam yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya yaitu kegiatan pembelajaran di sekolah, jika dihubungkan dengan



pembelajaran pastinya tidak jauh dari kata guru. Peran guru sangatlah besar dalam pendidikan yaitu guru harus membimbing dan mendidik siswa di sekolah dengan sebaik-baiknya. Guru merupakan pelaksana pendidik pada anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Guru merupakan profesi yang mulia tetapi di balik kata itu terselip beban tugas yang berat yaitu membentuk dan mendidik anak-anak untuk menjadi penerus bangsa, sehingga sudah sepantasnya guru harus melakukan tugasnya dengan sebaik-baiknya.

Guru seharusnya dapat menciptakan kegiatan belajar yang berkualitas agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal. Guru juga seharusnya mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif, efektif, efisien, menyenangkan, tidak membosankan, dan mengikutsertakan siswa secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran, jika guru sudah menguasai hal tersebut kompetensi pembelajaran akan tercapai.

Dibalik generasi penerus yang berkualitas pasti terdapat guru yang berkualitas. Banyak aspek-aspek untuk mendapatkan predikat sebagai guru yang berkualitas, salah satunya adalah bagaimana guru tersebut menentukan atau menggunakan media disaat pembelajaran. Kemampuan ini sangat penting dan harus dikuasai oleh guru dikarenakan akan selalu dibutuhkan untuk pembelajaran setiap harinya.

Pendidikan apabila dilihat dari prosesnya merupakan kegiatan komunikasi, yaitu komunikasi antar guru dan siswa. Jika dilihat dalam pengaplikasiannya, guru menyampaikan materi kepada siswa dengan harapan siswa dapat memahami apa yang di sampaikan oleh guru secara maksimal, tetapi akan timbul banyak kendala

ketika menyampaikan materi dengan menggunakan lisan saja, penyampaian materi hanya menggunakan lisan saja akan berakibat siswa bosan dan nantinya materi yang di sampaikan tidak akan diterima dengan baik oleh siswa, dari keresahan tersebut maka dibutuhkan alat atau perantara (media) agar membuat siswa tidak bosan dan proses pembelajaran akan berjalan secara maksimal.

Agar di dapatkannya pembelajaran yang maksimal guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan media dan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat kemampuan dalam mengembangkan dan menentukan media atau sumber belajar yang cocok dan akan disukai oleh siswa. Media merupakan hal yang sangat pokok dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena media merupakan sarana untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Berdasarkan Munandi (2008: 7), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta kegiatan belajar mengajar yang kondusif dimana pnerima dapat melakukan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif. Contoh dari media pembelajaran seperti buku, gambar, video dan hal-hal lain yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pada zaman yang modern ini sudah tidak asing lagi jika seseorang dikaitkan dengan *Smartphone*, *Personal Computer*, *Laptop* dll. Orang tua, remaja, anak-anak rata-rata sudah mengetahui ataupun menggunakannya, bahkan anak-anak Sekolah dasar pun rata-rata sudah mempunyai *Smartphone* miliknya sendiri, dari perkembangan zaman yang modern tersebut seorang guru harus terus mengikuti pola pemikiran siswa yang selalu dikaitkan dengan *Gadget*, oleh karena itu guru

harus berinovasi dalam penggunaan media, tidak hanya menggunakan media visual gambar dari hasil print, ataupun media audio, tetapi media yang berbasis *ICT* (*Information Communication Technology*) atau TIK (teknologi informasi dan komunikasi),

Pada media berbasis komputer salah satu perangkat yang sering digunakan oleh guru adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai bagian dari Ilmu pengetahuan dan Teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Darmawan, 2011: 1). Penggunaan media *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file *Slide Power Point*, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*Computer Aided Instruction*), program simulasi, dan lain-lain. Media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) sangat bagus diterapkan saat pembelajaran karena siswa lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi sehingga sangat antusias saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) digunakan agar materi pembelajaran yang akan disajikan lebih menarik, penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sertamateri yang disampaikan secara utuh, ringkas serta mudah dipahami oleh siswa.

Di dalam sektor pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menempatkan *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai salah satu pendukung utama tersedianya layanan pendidikan.

Penyediaan tenaga pendidik berkompeten yang merata di seluruh Indonesia telah dinyatakan sebagai salah satu tujuan strategis. Guru yang kompeten dalam pemanfaatan *Information and Communication Technology (ICT)* diperlukan untuk mengembangkan kompetensi personal, pedagogis, sosial, dan professional sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Hal ini menjadi landasan pencapaian generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi. Namun, kenyatannya masih banyak guru yang belum menggunakan teknologi pembelajaran secara optimal. Belum semua guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan atau pemanfaatan media belajar berbasis *ICT*. oleh karena itu peneliti melakukan wawancara terhadap dua guru di kecamatan bantul, yang pertama bernama Bapak RK yang mengajar di SD Muhamadiyah Bantul Kota, yang kedua Bapak KN yang mengajar di SD Teruman Bantul.

Berdasarkan hasil wawancara yang pertama dilakukan pada tanggal 11 Desember 2018 dengan Bapak RK, guru tersebut jarang menggunakan media berbasis *ICT* dalam proses pembelajaran karena kendala beberapa hal seperti susahnya menyampaikan materi pembelajaran dengan media *ICT* jika di lapangan karena anak-anak fokusnya terbagi banyak. Berbeda dengan wawancara ke dua pada tanggal 18 Desember 2018 yang peneliti lakukan dengan Bapak KN, guru tersebut jarang menggunakan media berbasis *ICT* karena kesusahan dalam membuat atau menggunakannya disebabkan karena keterbatasan pengetahuan

tentang media dguru takut salah jika menyampaikannya oleh karena itu guru tersebut jarang menggunakan media pada saat proses pembelajarn padahal sekolah juga sudah memfasilitasi guru dengan adanya *Personal Computer* (PC), *Laptop*, *Projektor* dan lain-lain walaupun jumlahnya yang terbatas.

Kemampuan guru menggunakan media berbasis ICT sebagai objek penelitian dipilih oleh peneliti karena ingin mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis ICT di kalangan guru Penjasorkes di kecamatan Bantul. Dalam penggunaan media berbasis ICT di sekolah tentunya guru pasti memiliki beberapa kendala, hal ini juga akan di teliti oleh peneliti. Oleh karena itu berdasarkan paparan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Penggunaan Media Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Ada sebagian guru masih memiliki kemampuan yang terbatas dalam menggunakan media berbasis ICT.
2. Dimungkinkan tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*.
3. Sarana dan prasarana mengenai ICT sudah cukup memenuhi akan tetapi para guru belum mampu menggunakannya untukk pembelajaran secara maksimal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan untuk menghindari meluasnya masalah dan pembahasannya lebih mengarah pada permasalahan yang diteliti, maka peneliti memfokuskan pada ”survey penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar di Koordinator Wilayah (KORWIL) Bantul”

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut: Seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK sekolah dasar di korwil Bantul?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK sekolah dasar di Korwil Bantul.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat terhadap berbagai pihak, sehingga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini banyak dihadapi, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah kontribusi keilmuan bagi ilmu pendidikan terutama mengenai kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis ICT, sehingga dapat menjadi referensi bagi peneliti yang mempunyai objek yang sama.

## 2. Manfaat Praktik

### a. Bagi Guru

Sebagai refleksi diri dan motivasi untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam mengajar, terutama kemampuan dalam menggunakan serta mengembangkan media dan sumber belajar, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif, menarik dan juga menyenangkan.

### b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan tentang kemampuan guru menggunakan media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran sehingga dapat dilakukan pelatihan-pelatihan untuk guru guna meningkatkan kemampuan menggunakan serta mengembangkan media berbasis ICT dalam pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai referensi dalam menggunakan serta mengembangkan media berbasis ICT dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman bagaimana memilih, mengembangkan dan menggunakan media berbasis ICT yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan kepada siswa ketika terjun langsung menjadi guru penjasorkes di Sekolah Dasar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran lainnya, dan dikategorikan sebagai mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua peserta didik. Pendidikan jasmani memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dalam bidang olahraga dan kesehatan, juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan dirinya, agar mencapai suatu prestasi dalam berbagai cabang olahraga. Selain itu, pendidikan jasmani juga berperan untuk membina kerjasama, disiplin, keberanian, rasa percaya diri dan lain-lain. Selain efektif untuk menyebarkan dan mengembangkan olahraga, kegiatan ini merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang menekankan pada aktivitas jasmani peserta didik.

Depdiknas (2006) menyatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Berdasarkan Sukintaka (2004) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.



Pendidikan Jasmani berdasarkan Rosdiani (2013) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka pendidikan nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk, isi, arah menuju kebulatan kepribadiannya sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Bukan hanya pendidikan jasmani saja yang dipentingkan. Tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak.

Dengan demikian, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bukan hanya pendidikan jasmani saja yang dipentingkan tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

## **2. Pengertian Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Guru merupakan suatu profesi, yaitu suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak bisa dilakukan sembarang orang diluar ranah pendidikan. Kajian tentang pendidik mencakup beberapa hal pokok antara lain pengertian dan sebutan istilah pendidik, kompetensi pendidik, kedudukan pendidik, hakikat tugas dan tanggung jawab guru, profesionalisme guru, organisasi profesi,

dan kode etik guru. Sebagai guru profesional harus memiliki 4 (empat) kompetensi. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan dalam pasal 28 ayat 3 bahwa guru harus mempunyai berbagai kompetensi sebagai berikut:

- a. Kompetensi pedagogik  
Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan penguasaan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai kompetensi yang dimiliki.
- b. Kompetensi kepribadian  
Kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.
- c. Kompetensi sosial  
Kemampuan pendidik sebagai bagian masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitarnya.
- d. Kompetensi profesional  
Kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan.

Berdasarkan Soenarjo (2002), guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK. Berdasarkan Sukintaka (2004) guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) sebaiknya mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani agar mampu melaksanakan tugas dengan baik, adapun tugas itu adalah sebagai berikut:

- a. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani sebagai bidang studi.
- b. Memahami karakteristik anak didiknya.

c. Mampu memberikan kesempatan pada anak didiknya untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuh kembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motorik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus atau berkompeten dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK serta mampu mendidik, memahami karakter anak didik dan mampu membuat anak didik menjadi aktif dan kreatif

### **3. Hakikat Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Berdasarkan Heinich (1993:6) dalam Daryanto (2002) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Gagne dan Briggs (1975 : 4) dalam Giri (2016 : 25) *Medium* dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Jika

berdasarkan Arsyad (2004: 3) Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2003: 6). Adapun batasan yang diberikan dari uraian diatas, bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan suatu pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa

#### **b. Pengertian Media pembelajaran**

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape record, kaset , video recorder, film, slide(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Secara umum macam-macam media pembelajaran di bagi menjadi tiga yaitu; media audio, media visual dan media audio visual yang di

dalamnya berisi tape record, kaset, video, film slide dll sama seperti yang dikatakan Berdasarkan Gagne dan Briggs (1975 : 6) dalam Giri (2016 : 25).

Berdasarkan Arsyad (2004:7), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Miarso (2004: 458) memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau materi dari guru ke siswa yang nantinya dapat merangsang perhatian, pikiran dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

### **c. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran**

Purwodarminto (2011: 873), menyatakan bahwa manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.

Jika berdasarkan Suryobroto (2004: 9), menyatakan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan belajar. pemanfaatan ini membidangi tentang bagaimana secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan pemanfaatan ini terdiri dari pemakaian media, penyebaran media, implementasi dan pelebagaan serta kebijaksanaan dan peraturan.

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan suatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan menimbulkan pengertian atau tingkat persepsi seseorang berdasarkan R.M Soelarko, (1995) dalam Sumiharsono (10 : 2017). Jika secara umum berdasarkan Sumiharsono (11 : 2017) media mempunyai kegunaan antara lain

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditorii dan kinestikanya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh beberapa ahli, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Dalam pemanfaatan media pembelajarn harus sesuai dengan materi yang ada dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami siswa. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **d. Jenis Dan Karakter Media Pembelajaran**

Seiring berjalannya waktu dan semakin maju nya perkembangan zaman, media tampil dalam berbagai jenis dan format, dari banyaknya pendappat para ahli belum ada kesepakatan maupun penggolongan ataupun taksonomi media yang berlaku umum atau mencakup segala aspek. Berikut adalah contoh taksonomi yang disimpulkan oleh saldiman (20 : 2003) yaitu:

- 1) Taksonomi berdasarkan Rudy Bretz  
Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- 2) Hirarki berdasarkan Duncan  
Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.
- 3) Taksonomi berdasarkan briggs  
Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.
- 4) Taksonomi berdasarkan Gagne  
Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.
- 5) Taksonomi berdasarkan Edling

Berdasarkan Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Berdasarkan Smaldino (2012 : 336) media dibagi menjadi beberapa macam yaitu media visual, media audio dan media audio visual. dari ketiga media itu masih dibagi lagi menjadi beberapa macam yaitu:

1) Media visual

a) Visual Non-Terproyeksi

Visual non-terproyeksi tidak butuh perlengkapan agar ditampilkan. Ini bisa mengubah gagasan abstrak menjadi sebuah berpindah dari tingkat simbol-simbol abstrak (verbal) pada Kontinum Konkret Abstrak menuju tingkat yang lebih konkret (visual). contoh: gambar diam, gambar sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, kartun.

b) Visual terproyeksi

Karena layar yang berpendar dalam ruangan yang gelapkan cenderung memusatkan perhatian pemirsa, visual terproyeksi telah lama terkenal sebagai sarana pengajaran yang memperkuat minat dan keterlibatan para siswa. Contoh: Peranti Lunak Presentasi, gambar digital, *overhead projection* (OHP).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis audio terdiri atas program kaset suara (audio cassette), CD audio dan program radio.

Dari penerangan diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio adalah suatu media yang berisi pesan auditif (berupa suara, yang hanya dapat didengar) yang dapat merangsang minat siswa untuk belajar, diantara jenis jenisnya terdiri atas kaset suara, cd audio dan program audio.

Contoh media audio beserta penyimpanannya:

a) Radio

b) Kaset audio

c) Alat perekam magnetic

d) *Audio Digital* (WAV)

e) Mp3

f) CD/DVD

g) Kaset

h) Piringan hitam

3) Media Audio Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk



dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis:

- a) Audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.
- b) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette dan VCD.

Suryobroto (2004 : 18) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di Indonesia ada beberapa macam, yaitu:

1. Media grafis :Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis antara lain: Gambar/Foto, Sketsa, Diagram, Kartun, Poster, Papan Flanel, Papan Buletin.

2. Media audio: Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal. Jenisnya: Radio, Alat Perekam Pita Magnetic, Laboratorium Bahasa.

3. Media Proyeksi Diam: Film Bingkai, Film Rangkai, Media Transparansi, Proyektor Tak Tembus Pandang, Mikrofis, Film, Film Gelang, Televisi, Permainan Dan Stimulus.

Mengenai jenis-jenis media, Bretz dalam Ishrayanto (2008: 14) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihat. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam(recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Media pembelajaran merupakan komponen

pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa inti media ada beberapa macam yaitu media visual, media audio visual dan media audio.

#### **4. *Information and Communication Technology (ICT)***

Media berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

- 1) Teknologi komputer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat *input* (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat *output* (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).
- 2) Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- 3) Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
- 4) Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll. (Sahid, 2010)

Di kalangan umum, istilah *Information and Communication Technology* (*ICT*) lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (Internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen *ICT* sekarang ini dapat dipakai secara bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah *ICT* dan komputer hampir dapat disama artikan jika ditinjau dari fungsinya.

#### **5. Media Pembelajaran Berbasis istilah *Information and Communication Technology* (*ICT*)**

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan *ICT*. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, *ICT* juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
- 3) Mengurangi biaya pendidikan
- 4) Menjawab keharusan berpartisipasi dalam *ICT*, dan
- 5) Mengembangkan keterampilan *ICT* (*ICT skills*) yang diperlukan peserta didik ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti.

Strategi pemanfaatan *ICT* di dalam pembelajaran mencakup:

- 1) *ICT* sebagai Alat Bantu (Media) Pembelajaran

Pendidikan berbasis *ICT* telah lama dimulai sejak tahun 1960an dengan pendidikan berbasis komputer. Seiring dengan perkembangan teori belajar, semula

pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori behaviorisme. Komputer lebih banyak digunakan untuk melakukan *drill and practice*. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivisme, komputer dimanfaatkan untuk membantu peserta didik menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber-sumber belajar berbasis *ICT*. Selain itu, pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran juga mendukung teori *socio-constructivism*, yakni peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis *ICT*. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan *ICT* secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi *ICT* di dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan *ICT* sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*computer aided instruction*), program simulasi, dan lain-lain.

Penggunaan media berbasis *ICT* memberikan beberapa keuntungan, antara lain:

- a) Memvisualisasikan konsep-konsep abstrak,
- b) Mempermudah memahami materi-materi yang sulit,
- c) Mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual
- d) Menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format (multimedia) sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru (*up to date*) dari berbagai sumber,

- e) Memungkinkan terjadinya interaksi antara pebelajar dan materi pembelajaran,
- f) Mengakomodir perbedaan kecepatan dan gaya belajar peserta didik,
- g) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga,
- h) Mendukung perubahan peran guru ke arah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan,
- i) Meningkatkan keterampilan individu penggunaannya.

## 2) *ICT* sebagai Sarana/Tempat Belajar

Di era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Kemajuan dunia *ICT* (khususnya Internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, di mana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan *e-learning*, aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama teman maupun guru, melakukan eksperimen semua dalam bentuk simulasi, dan lain-lain.

Sekarang sudah tersedia banyak pilihan software aplikasi *e-learning* yang dapat dibeli secara komersial (seperti Blackboard) atau diambil secara gratis dari Internet (misalnya Moodle, Manhattan Virtual Class, Claroline, Atutor, dll.).

Selain *e-learning* yang dikembangkan menggunakan software aplikasi khusus tersebut, beberapa situs Web juga menyediakan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses oleh umum. Salah satu contoh situs di Indonesia yang menyediakan

fasilitas *e-learning* adalah situs Edukasi Net (<http://e-dukasi.net>) yang menyediakan materi pelajaran sekolah mulai dari Sekolah Dasar sampai SLTA (SMU dan SMK) secara interaktif, meski dengan fasilitas yang terbatas.

### 3) *ICT* sebagai Sumber Belajar

Perkembangan *ICT* yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi (*content*). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, di sisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti CD, DVD, Internet (Web), baik secara individu maupun secara kolektif.

Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di Internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari (*search engine*). Salah satu mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah *Google* ([www.google.com](http://www.google.com)). Selain mendapatkan pengetahuan melalui sumber-sumber belajar yang siap pakai di Internet, seseorang juga dapat bertanya kepada orang lain, termasuk para pakar dalam bidang tertentu, melalui e-mail atau forum-forum diskusi.

### 4) *ICT* sebagai Sarana Peningkatan Profesionalisme

Perkembangan *ICT* yang ada dewasa ini juga memberikan kemudahan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan *ICT* dan memanfaatkanya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan

wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up todate*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain. Selain itu, dengan memanfaatkan *ICT* para guru dapat berkomunikasi dengan sejawat maupun pakar untuk berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapinya. Bahkan, melalui komunikasi semacam ini tidak tertutup kemungkinan terjalin kerja sama lebih lanjut dalam bentuk penelitian bersama, misalnya, atau mengundang pakar yang bersagkutan untuk menjadi pembicara dalam seminar atau workshop. Bagi guru yang selalu ingin meningkatkan diri, *ICT* telah memberikan peluang dan kemudahan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Verina Nelci (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Keberagaman makhluk Hidup di Lingkunganku Untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Pengembangan media berbasis ICT ini merupakan prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran model ASSURE dan prosedur penelitian pengembangan yang di temukan oleh Borg dan Gall. Kedua nprosedur pengembangan tersebut diadaptasi menjadi sebuah model pengembangan yang lebih sederhana yang dijadikan landasan dalam penelitian. Prosedur yang digunakan meliputi 5 langkah yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli, (5) revisi desain, hingga menghasilkan desain produk final berupa media pembelajaran berbasis ICT *power*

*point* interaktif yang mengacu kurikulum 2013 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam wawancara dan kuesioner.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif.

2. Azul Carnain Iskandar Muda (2018) yang berjudul “Persepsi Guru penjasorkes Terhadap penggunaan Media pembelajaran di SD Se-Kecamatan Ngaglik Sleman Tahun 2018. “Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SD se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang berjumlah 42 guru dari 40 sekolah, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran di SD se- Kecamatan Ngaglik Sleman Tahun 2018 berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 7,14% (3 guru), “kurang positif” sebesar 23,81% (10 guru), “cukup positif” sebesar 40,48% (17 guru), “positif” sebesar 19,05% (8 guru), dan “sangat positif” se besar 9,52% (4 guru).

3. Friza Muhammad (2017) dengan judul, “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan instrumen berupa angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua guru penjas di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul dengan jumlah 22 orang dari 22 Sekolah Dasar. Teknik analisis data menggunakan



deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul mempunyai persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%

### **C. Kerangka Berfikir**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau materi dari pemberi ke penerima (guru dan siswa) media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga dalam proses pembelajaran akan berjalan secara efektif.

Jika seluruh guru mampu memilih, mengembangkan serta menggunakan media dengan baik, pasti materi yang disampaikan oleh guru PJOK akan diterima dengan maksimal oleh siswa. Hal ini pasti juga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada penggunaan media berbasis ICT, Guru PJOK kecamatan bantul masih belum diketahui bagaimana cara guru menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai kemampuan guru PJOK se-kecamatan Bantul dalam penggunaan media berbasis ICT. Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi informasi mengenai seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar di korwil Bantul. sehingga di kalangan guru atau calon guru mengetahui seberapa besar tingkat keefektifitasan serta seberapa besar pengaruhnya terhadap day.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan menggunakan metode survey dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan Yusuf (2014:63) penelitian deskriptif adalah penelitian dengan mencakup aspek yang luas atau disebut penelitian survei. Jika berdasarkan Arikunto (2006: 312) menyatakan bahwa metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

Berdasarkan Yusuf (2014:58) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memandang tingkah laku manusia dapat diramalkan dan realitas sosial; objektif dan dapat diukur, data yang di kumpulkan bersifat kuantitatif atau dapat dikuantitatifkan dengan menghitung atau mengukur. ini berarti sebelum turun ke lapangan jenis data yang dikumpulkan telah jelas, demikian juga dengan respondennya. data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif; lebih banyak angka bukan kata atau gambar. Jika berdasarkan Sugiyono (2016:7) metode penelitian kuantitatif adalah penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan menggunakan instrumen berupa angket. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media berbasis ICT di kalangan guru PJOK se-kecamatan bantul.

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2016:80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Arikunto (2006: 108), menyatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.”. Populasi yang dipilih oleh peneliti yaitu guru PJOK di SD se-Kecamatan Bantul yang berjumlah 43 guru dari 25 SD baik Negeri maupun Swasta.

Berikut ini daftar SD yang terdapat di Kecamatan Bantul

NO	SEKOLAH	JUMLAH GURU
1	SD Bantul 1	3 guru
2	SD Bantul Warung	1 guru
3	SD Bantul 3	2 guru
4	SD Bantul Timur	3 Guru
5	SD Priyan	1 guru
6	SD Tegal Dowo	1 guru
7	SD Sabdodadi	2 guru
8	SD Sabdo Kenyong	1 guru
9	SD Palbapang 1	1 guru
10	SD Palbapang Baru	2 guru
11	SD Manding Tengah	1 guru
12	SD Muh Serut	2 guru
13	SD Muh Bantul Kota	4 guru
14	SD Muh Pepe	2 guru
15	SD Unggulan	3 guru
16	SD IT Araihaan	1 guru
17	SD IT Samawi	2 guru
18	SD Tirenggo	2 guru
19	SD Teruman	1 guru
20	SD Sutran	2 Guru
21	SD Karangmojo	1 guru
22	SD Ringinharjo	2 guru
23	SD Peni	1 guru
24	SD Al-Azhar	1 guru
25	SD Bopkri Turen	1 guru
JUMLAH		43 guru

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:81), jika berdasarkan Arikunto (2006:109), Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Nonprobability yaitu sampel jenuh atau sering disebut total sampling. Berdasarkan Sugiyono (2016: 85), Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK se-Kecamatan Bantul yang berjumlah 43.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel penelitian berdasarkan sugiyono (2016: 61) adalah segala sesuatu suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto, (2006: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan di teliti yaitu tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK se- kecamatan Bantul. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK berikut merupakan tanggapan dan pengalaman guru tentang media pembelajaran berbasis ICT yang nantinya akan berguna untuk menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan serta memperlancar proses pembejaran.

### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik, (Sugiyono 2016: 102). Arikunto (2006: 101), menyatakan bahwa Instrumen pengumpulan data adalah alat

bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk Kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya,(Sugiyono, 2016: 142).

Angket yang dipilih dalam penelitian ini yaitu kuesioner dengan pertanyaan yang tertutup berdasarkan, Sugiyono (2016: 143), pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan juga memudahkan peneliti dalam menganalisa data terhadap suatu angket yang telah terkumpul, responden nantinya hanya akan salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan atau pernyataan yang telah tersedia, sehingga responden hanya akan menandai jawaban dengan memberi tanda *cheklist* (✓) pada kolom yang sudah ditentukan.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian berdasarkan Sutrisno Hadi (1991) dalam Fajar Wahyunuhari (2013:39), sebagai berikut:

**a. Mendefinisikan konstruk**

Konstruk dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bantul. Penggunaan yang dimaksud adalah pemakaian atau pemanfaatan media untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Dasar.

#### **b. Menyidik Faktor**

Langkah ini bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti. Langkah pemeriksaan yang penting untuk dilakukan adalah semacam pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor-faktor dalam penelitian ini adalah (1). Media berbasis visual, (2). Media berbasis audio, (3). Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer.

#### **c. Menyusun butir-butir pernyataan**

Langkah ketiga adalah dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Dalam angket penelitian tersebut disajikan dengan dua skala jawaban, yaitu: “ya” yang bernilai 2 dan “tidak” yang bernilai 1. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor yang telah diuraikan diatas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada dan disusun menjadi butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Nurudin Adhitya Kusuma (2019) dengan judul” Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar Se- Kabupaten Bantul”. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh dosen ahli yaitu 1) Bapak Soni

Nopembri, Ph.D. 2) Ibu Dra. A. Erlina Listyorini, M.Pd. Kisi- kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
<i>survey</i> penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar di Koordinator wilayah (korwil) Bantul	Media pembelajaran berbasis <i>ICT</i>	Teknologi komputer	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Teknologi multimedia	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Teknologi telekomunikasi	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
		Teknologi jaringan komputer	31, 32, 33, 34, 35,

(Sumber: Nurudin Adhitya Kusuma, 2019)

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada guru yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data SD di Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul
- Peneliti menentukan jumlah guru penjasorkes yang menjadi subjek penelitian.
- Peneliti menyebarkan angket kepada responden
- Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2007* dan *SPSS 20 for Windows*

- f. Setelah memperoleh hasil pengolahan data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran

Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Setelah Uji Validitas

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
<i>survey</i> penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar di Koordinator wilayah (korwil) Bantul	Media pembelajaran berbasis <i>ICT</i>	Teknologi komputer	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,
		Teknologi multimedia	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,
		Teknologi telekomunikasi	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
		Teknologi jaringan komputer	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32

(Sumber: Nurudin Adhitya Kusuma, 2019)

#### E. Teknik Analisis Data

Setelah semua data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data agar dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi presentase dengan rumus berdasarkan Anas Sudijono (2010:43), sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden



Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*.

Berdasarkan Anas Sudijono, (2010 : 175) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penelitian Acuan Norma (PAN) sebagai berikut:

Tabel 3. Kelas Interval

No	Interval	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Baik Sekali
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan:

$M$  = Nilai rata-rata (Mean)

$X$  = Skor

$S$  = Standar Deviasi.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar di Korwil Kecamatan Bantul. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 28 Juli sampai 13 Agustus 2019. Subjek dari penelitian ini adalah guru PJOK yang ada di Sekolah Dasar di Korwil Kecamatan Bantul yang berjumlah sebanyak 43.

### B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Korwil Kecamatan Bantul dapat di peroleh hasil skor *minimum* = 8, skor *maximum* = 30, rata – rata (*mean*) = 20,51 , nilai tengah (*median*) =21, nilai yang sering muncul (*modus*) = 24, simpang baku (*standart deviation*) = 5,50. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.Deskripsi Stastik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT

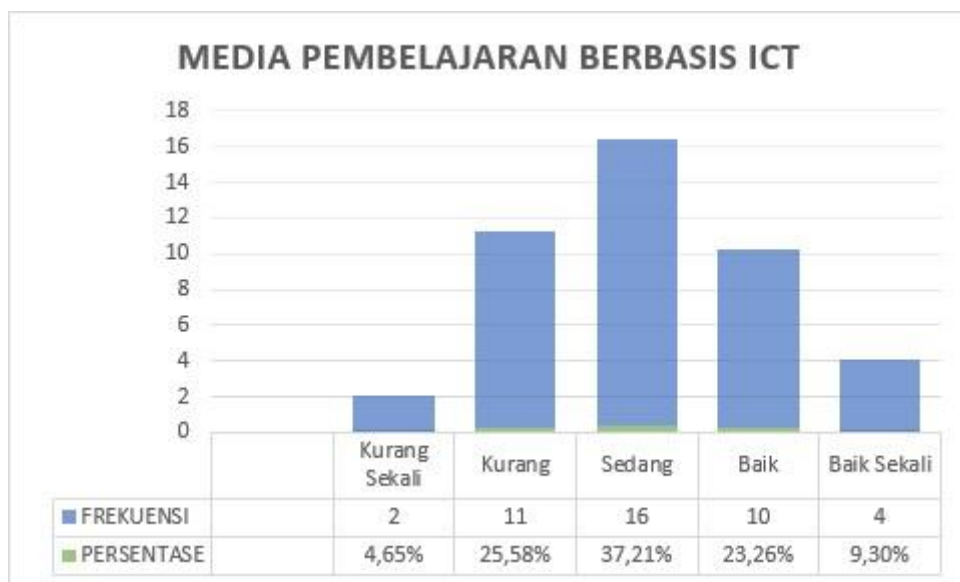
Statistik	
<i>N (Valid)</i>	43
<i>Mean</i>	20,51
<i>Median</i>	21
<i>Mode</i>	24
<i>Std. Deviation</i>	5,50
<i>Minimum</i>	8
<i>Maximum</i>	30

Apabila di tampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK sekolah dasar di Korwil Kecamatan Bantul adalah sebagai berikut :

Tabel 5.. Deskripsi Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$28,76 < X$	Baik Sekali	4	9,30
2	$23,26 < X \leq 28,76$	Baik	10	23,26
3	$17,76 < X \leq 23,26$	Sedang	16	37,21
4	$12,26 < X \leq 17,76$	Kurang	11	25,58
5	$X \leq 12,26$	Kurang sekali	2	4,65
Jumlah			43	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul, maka penggunaan media pembelajaran berbasis ICT berada pada kategori baik sekali dengan presentase sebesar 9,30% frekuensi 4, kategori baik sebesar 23, 26% frekuensi 10,

kategori sedang 37,21 % frekuensi 16, kategori kurang 25, 58% frekuensi 11, kategori kurang sekali 4, 65% frekuensi 2.

Rincian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan Indikator; (1) Teknologi Komputer, (2) Teknologi Multimedia, (3) Teknologi Telekomunikasi, (4) Teknologi Jaringan Komputer adalah sebagai berikut:

### 1. Teknologi Komputer

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi komputer menghasilkan peroleh hasil skor *minimum* = 0, skor *maximum* = 8, rata – rata (*mean*) = 5,23 nilai tengah (*median*) =5, nilai yang sering muncul (*modus*) = 5, simpang baku (*standart deviation*) = 2,50. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 6. Deskripsi Stastik indikkator teknologi komputer

Statistik	
<i>N (Valid)</i>	43
<i>Mean</i>	5,23
<i>Median</i>	5
<i>Mode</i>	5
<i>Std. Deviation</i>	2,50
<i>Minimum</i>	0
<i>Maximum</i>	8

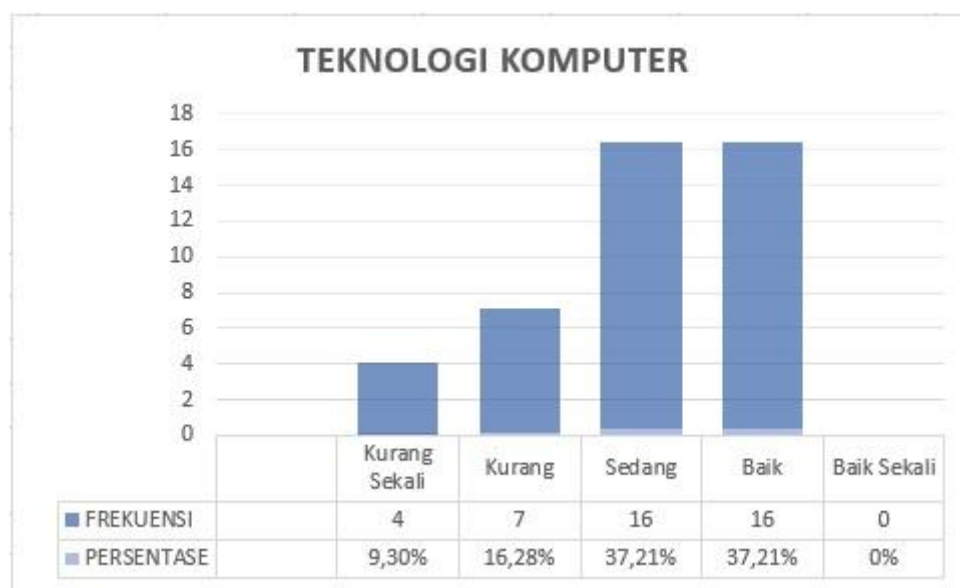
Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan

(PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi komputer, sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan Faktor Teknologi Komputer:

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$9,08 < X$	Baik Sekali	0	0
2	$6,48 < X \leq 9,08$	Baik	16	37,21
3	$3,98 < X \leq 6,48$	Sedang	16	37,21
4	$1,48 < X \leq 3,98$	Kurang	7	16,28
5	$X \leq 1,48$	Kurang sekali	4	9,30
Jumlah			43	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi Komputer

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul, maka indikator

teknologi komputer berada pada kategori baik sekali dengan presentase sebesar 0% frekuensi 0, kategori baik sebesar 37,21% frekuensi 16, kategori sedang 37,21 % frekuensi 16, kategori kurang 16,28% frekuensi 7, kategori kurang sekali 9,30% frekuensi 4.

## 2. Teknologi Multimedia

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi multimedia menghasilkan peroleh hasil skor *minimum* = 1, skor *maximum* = 8, rata – rata (*mean*) = 4,77, nilai tengah (*median*) =5, nilai yang sering muncul (*modus*) = 4, simpang baku (*standart deviation*) = 1,91. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Indikator teknologi Multimedia

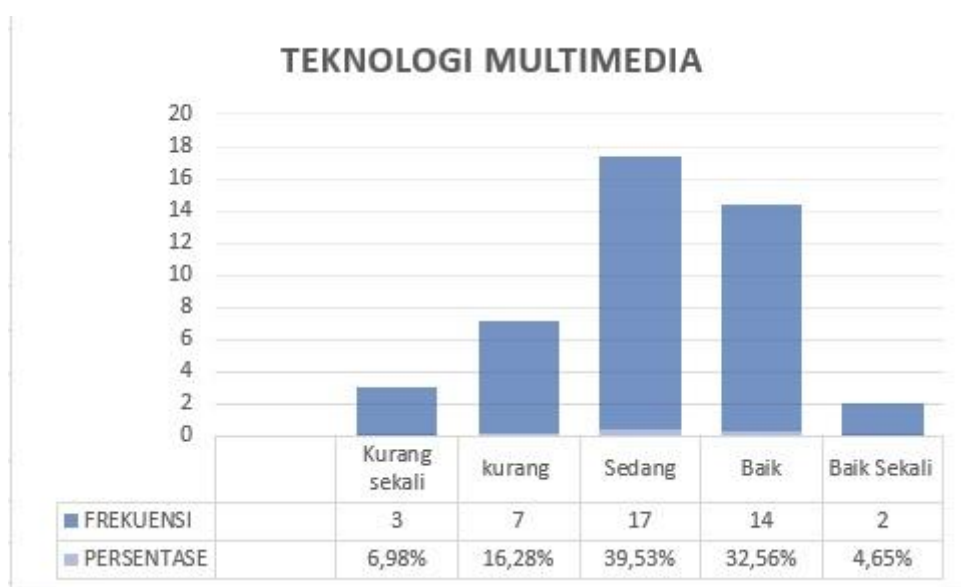
Statistik	
<i>N (Valid)</i>	43
<i>Mean</i>	4,77
<i>Median</i>	5
<i>Mode</i>	4
<i>Std. Deviation</i>	1,91
<i>Minimum</i>	1
<i>Maximum</i>	8

Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi multimedia, sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan indikator teknologi multimedia

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$7,62 < X$	Baik Sekali	2	4,65
2	$5,73 < X \leq 7,64$	Baik	14	32,56
3	$3,82 < X \leq 5,73$	Sedang	17	39,53
4	$1,91 < X \leq 3,82$	Kurang	7	16,28
5	$X \leq 1,91$	Kurang sekali	3	6,98
Jumlah			43	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi Multimedia

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul, maka indikator teknologi komputer berada pada kategori baik sekali dengan presentase sebesar 4,65% frekuensi 2, kategori baik sebesar 32,56% frekuensi 14, kategori sedang

39,53 % frekuensi 17, kategori kurang 16,28% frekuensi 7, kategori kurang sekali 6,98% frekuensi 3.

### 3. Teknologi Telekomunikasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi telekomunikasi menghasilkan perolehan hasil skor *minimum* = 1, skor *maximum* = 8, rata – rata (*mean*) = 5,47, nilai tengah (*median*) = 5, nilai yang sering muncul (*modus*) = 8, simpang baku (*standart deviation*) = 1,93. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Teknologi Komunikasi

Statistik	
<i>N (Valid)</i>	43
<i>Mean</i>	5,47
<i>Median</i>	5
<i>Mode</i>	8
<i>Std. Deviation</i>	1,93
<i>Minimum</i>	1
<i>Maximum</i>	8

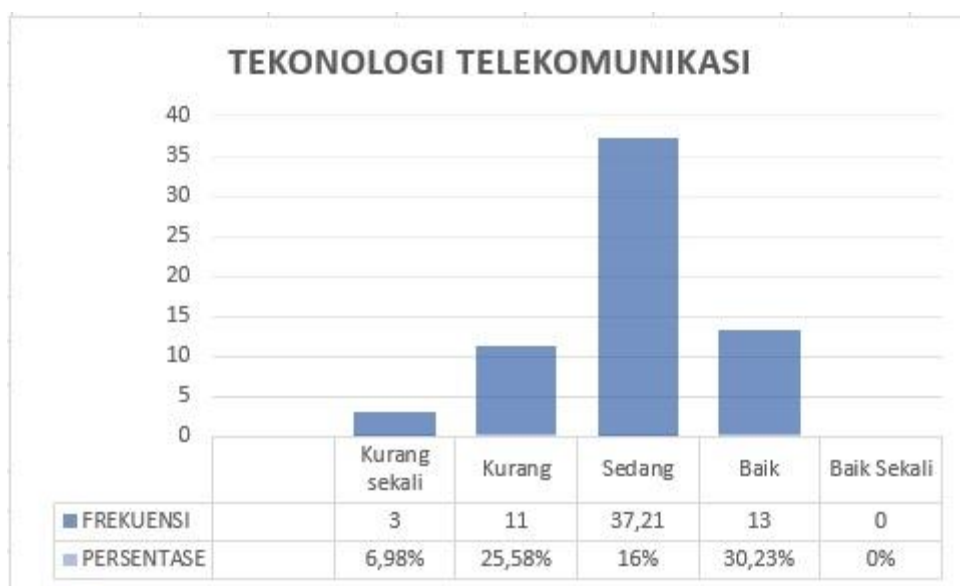
Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi telekomunikasi, sebagai berikut:



Tabel 11. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan indikator teknologi telekomunikasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$8,37 < X$	Baik Sekali	0	0
2	$6,44 < X \leq 8,37$	Baik	13	30,23
3	$4,51 < X \leq 6,44$	Sedang	16	37,21
4	$2,58 < X \leq 4,51$	Kurang	11	25,58
5	$X \leq 2,58$	Kurang sekali	3	6,98
Jumlah			43	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi telekomunikasi

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul, maka indikator teknologi telekomunikasi berada pada kategori baik sekali dengan presentase sebesar 0% frekuensi 0, kategori baik sebesar 30,23% frekuensi 13, kategori sedang

37,21 % frekuensi 16, kategori kurang 25,58% frekuensi 11, kategori kurang sekali 6,98% frekuensi 3.

#### 4. Teknologi Jaringan Komputer

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi jaringan komputer menghasilkan peroleh hasil skor *minimum* = 0, skor *maximum* = 8, rata – rata (*mean*) = 5,05, nilai tengah (*median*) =6, nilai yang sering muncul (*modus*) = 6, simpang baku (*standart deviation*) = 2,10. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Deskripsi Stastik Faktor Teknologi Jaringan Komputer

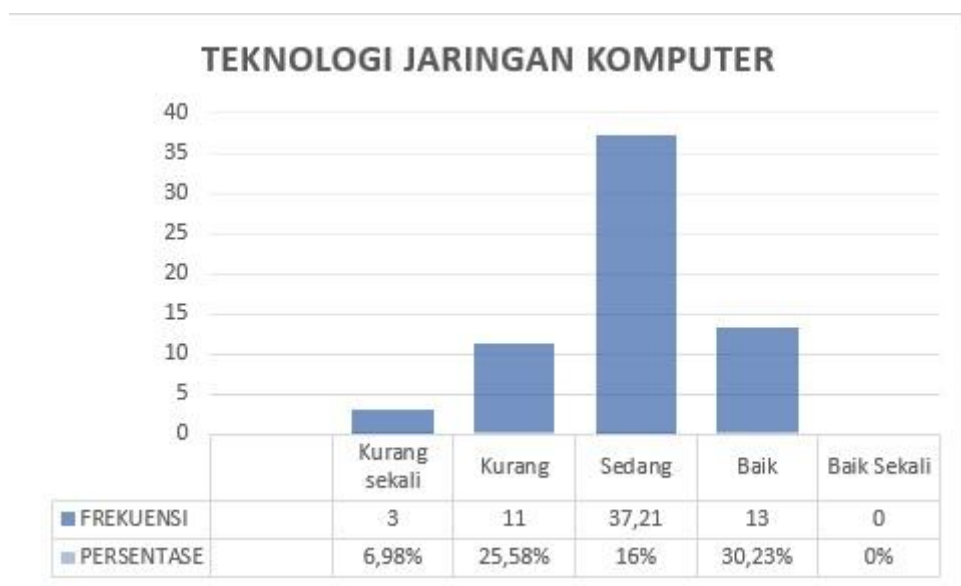
Statistik	
<i>N (Valid)</i>	43
<i>Mean</i>	5,05
<i>Median</i>	6
<i>Mode</i>	6
<i>Std. Deviation</i>	2,10
<i>Minimum</i>	0
<i>Maximum</i>	8

Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi jaringan komputer, sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan indikator teknologi jaringan komputer.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$8,2 < X$	Baik Sekali	0	0
2	$6,1 < X \leq 8,2$	Baik	13	30,23
3	$4 < X \leq 6,1$	Sedang	16	37,21
4	$1,9 < X \leq 4$	Kurang	11	25,58
5	$X \leq 1,9$	Kurang sekali	3	6,98
Jumlah			43	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Teknologi jaringan komputer

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul, maka indikator teknologi jaringan komputer berada pada kategori baik sekali dengan presentase sebesar 0% frekuensi 0, kategori baik sebesar 30,23% frekuensi 13, kategori sedang

37,21 % frekuensi 16, kategori kurang 25,58% frekuensi 11, kategori kurang sekali 6,98% frekuensi 3.

### **C. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator; ; (1) Teknologi Komputer, (2) Teknologi Multimedia, (3) Teknologi Telekomunikasi, (4) Teknologi Jaringan Komputer.

Berdasarkan hasil analisa menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 9,30% frekuensi 4, kategori baik sebesar 23, 26% frekuensi 10, kategori sedang 39,53 % frekuensi 17, kategori kurang 22,47% frekuensi 11, kategori kurang sekali 4, 65% frekuensi 2.

Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 20,51 penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul masuk kedalam kategori sedang. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul sudah baik dalam penggunaan media berbasis ICT dalam

pembelajaran PJOK. Akan tetapi ada beberapa yang kurang baik dalam penggunaan media berbasis ICT.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi komputer masuk dalam kategori baik. Hasil pengambilan data diketahui bahwa sudah banyak guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran PJOK. Akan tetapi juga ada beberapa guru yang kurang baik dalam menggunakan teknologi komputer pada saat pembelajaran PJOK.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi multimedia masuk dalam kategori sedang. Hasil pengambilan data diketahui bahwa sudah banyak guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul menggunakan teknologi multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran PJOK. Akan tetapi juga ada beberapa guru yang kurang baik dalam menggunakan teknologi multimedia pada saat pembelajaran PJOK.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi telekomunikasi masuk dalam kategori sedang. Hasil pengambilan data diketahui bahwa sudah banyak guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan

Bantul menggunakan teknologi telekomunikasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran PJOK. Akan tetapi juga ada beberapa guru yang kurang baik dalam menggunakan teknologi telekomunikasi pada saat pembelajaran PJOK.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul berdasarkan indikator teknologi jaringan komputer masuk dalam kategori sedang. Hasil pengambilan data diketahui bahwa sudah banyak guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul menggunakan teknologi jaringan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran PJOK. Akan tetapi juga ada beberapa guru yang kurang baik dalam menggunakan teknologi jaringan komputer pada saat pembelajaran PJOK.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Korwil Kecamatan Bantul, dapat disimpulkan bahwa untuk ketersediaan media pembelajaran berbasis ICT sudah terpenuhi, walaupun jumlahnya yang masih terbatas. Sedangkan dalam kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, kebanyakan guru PJOK menggunakan teknologi jaringan komputer dibandingkan teknologi lain dikarenakan penggunaannya yang lebih mudah, untuk teknologi lain seperti komputer, multimedia, telekomunikasi saat pembelajaran PJOK hanya sebagian. Hal ini disebabkan karena membutuhkan waktu persiapan yang relatif lebih lama dan akan menyita waktu pembelajaran walaupun medianya sudah tersedia.

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Media berbasis ICT yaitu media berupa teknologi komputer, teknologi multimedia, teknologi telekomunikasi, dan teknologi jaringan komputer, dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebaiknya memanfaatkan media berbasis ICT untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran PJOK.

Upaya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu mempermudah pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat diserap dengan baik oleh para siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul dapat diperoleh hasil kategori baik sekali dengan persentase sebesar 9,30% frekuensi 4 artinya guru PJOK selalu menggunakan media berbasis ICT, kategori baik sebesar 23,26% frekuensi 10 artinya guru PJOK hampir selalu menggunakan media berbasis ICT, kategori sedang 37,21 % frekuensi 16 artinya guru PJOK kadang-kadang menggunakan kadang-kadang tidak menggunakan media berbasis ICT, kategori kurang 25,58% frekuensi 11 artinya guru PJOK hampir tidak menggunakan media berbasis ICT, kategori kurang sekali 4,65% frekuensi 2 artinya guru PJOK tidak pernah menggunakan media berbasis ICT.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa nilai rata-rata Penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology (ICT)* oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul termasuk dalam kategori sedang yang artinya guru PJOK kadang-kadang menggunakan kadang-kadang tidak menggunakan media berbasis ICT. Berdasarkan dari hal itu, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* tetapi masih terdapat



beberapa guru yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian ini sebagai evaluasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) berbasis *ICT*.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* perlu diperhatikan dan dicari pemecahan masalahnya supaya faktor tersebut dapat lebih membantu dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

kendati peneliti sudah berusaha keras untuk memenuhi segala kebutuhan yang telah di wajibkan, bukan berarti penelitian ini tanpa ada keterbatasan dan kekurangan. Beberapa kekurangan dan keterbatasan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti.
2. Penelitian ini hanya membahas penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, akan lebih

mendalam apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut

3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
4. Sedikit terjadi kesalahan konsep antara media dan alat.

#### **D. Saran**

Hasil dari penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
2. Bagi pihak pemerintah diharapkan dapat memberikan edukasi serta sarana dan prasana bagi guru untuk mengembangkan kompetensi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*.
3. Bagi guru diharapkan melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma dan Manadji, Agus. (1994). *Dasar-Dasar pendidikan jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Anas, Sudijono. (2010). Pengantar statistik pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta
- Aryad, Azhar. (2004). Media pembelajaran . Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada.
- Carnain, Azrul. (2018). Persepsi guru penjasorkes terhadap penggunaan media pembelajaran di SD Se-Kecamatan ngaglik sleman tahun 2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmawan, Deni. (2011). Teknologi pembelajaran. Jakarta: Rosda.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Hadi, Sutrisno. (1991). Analisa butir untuk instrument. Edisi pertama. Andi Offset. Yogyakarta.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muhammad, Friza. (2017). Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar Se- kecamatan imogiri kabupaten bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi. (2008). Media pembelajaran sebuah pendekatan baru. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Nelci, Verina. (2013). Pengembangan edia pembelajaran berbasis ICT mengacu kurikulum SD 2013 subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk diswa kelas IV sekolah dasar. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Pemerintah Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang di dalamnya memaparkan tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional. No. 4586. Jakarta: Sekretariat Negara











- Pemerintah Indonesia. *Undang-undang No. 19 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Lembaran Negara RI Tahun 2005, No. 4586. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Purwodarminto. (2011). *Kamus umum bahasa indonesia. edisi ke-3*. Jakarta: Balai Pustaka Rineka Cipta.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani*
- Sadiman, Arif. (2003). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatnya*. Jakarta :PT Grafindo Persada.
- Smaldino, E Sharon. Dkk. (2012). *Intruictional technology & media for learning teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Soenarjo. (2002). *Usaha kesehatan sekolah (UKS)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2016) *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,CV.
- Sukintaka. 2004. *Teori pendidikan jasmani filosofi pembelajaran dan masa depan*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendikia.
- Sumiharsono, Rudy dan Hassanah, Hsibiyatul. (2017). *Media pembelajaran*. Jember :CV Pustaka Abadi.
- Suryobroto, Agus S. (2004). *Diklat mata kuliah teknologi pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Wahyunuhari, Fajar. (2013). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar negeri-se kecamatan tepus kabupaten gunungkidul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiarto, Giri. (2016). *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*.Yogyakarta:Laksitas.
- Yusuf, Muri (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana

# LAMPIRAN

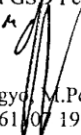
## Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir

**KARTU BIMBINGAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Felik Sulung Surya Ramadhan  
NIM : 15604221025  
Program Studi : PGSD Penjaskes  
Jurusan : Pendidikan Olahraga  
Pembimbing :

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	4 Mei 2019	Pengajuan judul dan proposal	
2	16 Mei 2019	Revisi proposal latar belakang	
3	20 Mei 2019	Revisi proposal latar belakang, Bab II, membuat angket	
4	20 Juni 2019	Konsultasi angket adopsi untuk uji coba	
5	21 Juni 2019	Konsultasi hasil uji coba, melanjutkan penelitian	
6	19 September 2019	Konsultasi hasil penelitian	
7	23 September 2019	Revisi dari Bab I sampai Bab IV, penyusunan SKRIPSI dari cover sampai lampiran	
8	11 Oktober 2019	Konsultasi keseluruhan skripsi dan meminta tanda tangan persetujuan untuk pengantar skripsi	
9	11 Oktober 2019	Cek tata tulis panduan terbitan, mendaftarkan ujian skripsi	
10	23/10/2019	Cek akhir	

Mengetahui  
Kaprod PGSD Penjaskes.

  
Dr. Subagyo, M.Pd  
NIP. 195610071982031003

## Lampiran 2. Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 34/PGSD Penjas/II/2019  
Lamp : 1 Bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Nur Rohmah Muktiani, M.Pd**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta


Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Felix Sulung Surya Ramadhan  
NIM : 15604221025  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technologies(ICT) oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2019  
Kaprod PGSD Penjas.

  
Dr. Subagyo, M.Pd  
NIP. 19561107 198203 1 003

Tembuan :  
1. Prodi  
2. Ybs

### Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 05.50/UN.34.16/PP/2019.

21 Mei 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Kepala SD .....

di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Felik Sulung Surya Ramadhan  
NIM : 15604221025  
Program Studi : PGSD Penjas  
Dosen Pembimbing : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.  
NIP : 197310062001122001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 20 Mei s/d 31 juli 2019  
Tempat : Korwil Kecamatan Bantul  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technologies (ICT) oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.



#### Lampiran 4. Surat Izin Rekomendasi Penelitian



#### PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Kepatihan Danurejan Yogyakarta Telepon (0274) 562811 Faximili (0274) 588613  
Website : jogjaprovo.go.id Email : santel@jogjaprovo.go.id Kode Pos 55213

Yogyakarta, 19 Februari 2019

Kepada Yth. :

1. Kepala Instansi Vertikal se-DIY
  2. Kepala Dinas/Badan/Kantor di lingkup DIY
  3. Bupati/Walikota se-DIY
  4. Rektor PTN/PTS se-DIY
- Di Tempat

#### SURAT EDARAN

NOMOR: 070/01218

TENTANG

PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No.3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian maka disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian (SKP) sehingga produk yang dikeluarkan bukan Surat Rekomendasi Penelitian melainkan Surat Keterangan Penelitian;
2. Penelitian yang dilakukan dalam rangka tugas akhir pendidikan/sekolah dari tempat pendidikan/sekolah di dalam negeri dan penelitian yang dilakukan instansi pemerintah yang sumber pendanaan penelitiannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah tidak perlu menggunakan Surat Keterangan Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memperbanyak dan mensosialisasikan kepada pejabat dan pegawai di lingkungan kerja Bapak/Ibu/Saudara serta membantu menyebarluaskan kepada masyarakat umum. Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Ditetapkan di Yogyakarta  
Pada tanggal

a.n. GUBERNUR  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIS DAERAH



W. Gatot Septadi  
NIP. 195909021988031003

## Lampiran 5. Surat Pernyataan Izin Penelitian dari KORWIL Kecamatan Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
KKG KECAMATAN BANTUL  
Alamat: Bantul, Bantul, D.I.Yogyakarta

### SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini KKG Kecamatan Bantul, menerangkan bahwa:

Nama : Felik Sulung Surya Ramadhan  
NIM : 15604221025  
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani  
Jurusan : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian guna melengkapi tugas akhir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bantul, dengan judul skripsi "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar di Kecamatan Bantul".

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 25 Juli 2019

KKG Bantul,  
Terryantono, S.Pd. Jas.



## Lampiran 6. Angket Penelitian

### LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada bapak/ ibu guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu guru.

#### A. Identitas Guru

- Nama :  
Usia :  
Asal Sekolah :  
Kecamatan :  
Pendidikan Terakhir :  
☐ S1 PGSD  
☐ Lainnya .....

#### B. Kisi-kisi

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
survey penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan	Media pembelajaran berbasis <i>ICT</i>	Teknologi Komputer	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
		Teknologi Multimedia	9,10,11, 12, 13, 14, 15, 16
		Teknologi Telekomunikasi	17,18,19,20,21, 22, 23, 24

sekolah dasar di Koordinator wilayah (korwil) Bantul		Teknologi Jaringan Komputer	25,26,27,28,29,30,31, 32,
---	--	-----------------------------------	------------------------------

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan atau pertanyaan dan alternatif jawaban kemudian isilah semua butir pernyataan atau pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
2. Pilih alternatif yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
3. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

#### D. Contoh Pengisian

No	Pernyataan/Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Indonesia Merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945	√	

#### E. Pernyataan/Pertanyaan

No	Pernyataan/Pertanyaan	Ya	Tidak
<b>Teknologi Komputer</b>			
1	Saya menggunakan komputer dalam pembelajaran PJOK di kelas		
2	Saya menggunakan komputer untuk membuat materi pembelajaran PJOK		
3	Saya menggunakan <i>hardware</i> komputer berupa flashdisk untuk menyimpan data media pembelajaran PJOK		
4	Saya menggunakan DVD serta CD sebagai media pembelajaran PJOK		
5	Saya menggunakan <i>Microsoft Office</i> sebagai <i>software</i> dalam membuat media pembelajaran PJOK		
6	Saya menggunakan <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran PJOK supaya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan		

7	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi computer		
8	Fasilitas komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK		
<b>Teknologi Multimedia</b>			
9	Saya menggunakan media musik sebagai pengiring senam		
10	Saya menggunakan media video untuk memberikan contoh gerakan dalam proses pembelajaran PJOK		
11	Agar peserta didik mampu memahami materi yang diberikan, saya menggunakan video saat pembelajaran PJOK		
12	Saya menggunakan video/musik untuk mempermudah pembelajaran PJOK		
13	Saya menggunakan kamera digital sebagai media dokumentasi pembelajaran PJOK		
14	Saya menggunakan aplikasi <i>editor</i> video untuk membuat/ <i>editing</i> video yang digunakan sebagai media pembelajaran PJOK		
15	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi multimedia		
16	Fasilitas multimedia yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK		
<b>Teknologi Telekomunikasi</b>			
17	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk berdiskusi dengan guru yang lain mengenai materi pembelajaran PJOK		
18	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk membuat naskah media ( <i>storyboard</i> ) sebelum pembuatan media pembelajaran PJOK		
19	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis <i>ICT</i> untuk melaksanakan pembelajaran PJOK secara jarak jauh.		
20	Saya menggunakan <i>software</i> komunikasi. (whatsapp, video call, dan lain-lain)		
21	Saya berkomunikasi dengan peserta didik melalui <i>software</i> komunikasi mengenai materi pembelajaran PJOK diluar jam pelajaran.		
22	Saya memahami kebijakan, aturan keamanan dan etika dalam penggunaan teknologi telekomunikasi		

23	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi		
24	Fasilitas telekomunikasi yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK		
<b>Teknologi Jaringan Komputer</b>			
25	Saya menggunakan internet untuk membuat media pembelajaran PJOK		
26	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar peserta didik		
27	Saya menggunakan media internet untuk mempermudah pembelajaran PJOK		
28	Materi pembelajaran PJOK yang saya sampaikan berasal dari internet		
29	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pembelajaran PJOK sesuai dengan perkembangan zaman		
30	Untuk memperlancar pembelajaran PJOK, saya menyarankan peserta didik untuk mencari materi di internet sebelum pembelajaran dimulai		
31	Apakah anda menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran PJOK?		
32	Fasilitas jaringan komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK		



### Lampiran 7. Data Penelitian

KORWIL KECAMATAN BANTUL																																JUMLAH	
BUTIR SOAL																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		32
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	24
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25
C	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	11
D	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13
E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	16
F	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18
G	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
I	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	22
J	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	24
K	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	16
L	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	20
M	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	15
N	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	13
O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Q	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	24
R	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27



S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28	
T	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	15	
U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	
V	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	19	
W	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	16	
X	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	17	
Y	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	22	
Z	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24	
A																																			
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	23
B																																			
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	28
C																																			
C	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21
D																																			
D	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	18
E																																			
E	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	19
F																																			
F	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22
G																																			
G	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	25
H																																			
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27
II	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	18
JJ	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21
K																																			
K	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16



### Lampiran 8. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Komputer

BUTIR SOAL									JUMLAH
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
0	1	1	1	1	1	0	1	1	6
1	0	1	1	0	0	0	0	0	3
0	1	1	0	0	0	0	0	1	3
1	1	1	0	1	1	0	1	1	6
1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	0	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
0	1	1	0	1	0	1	1	1	5
0	0	1	0	0	1	1	1	1	4
1	1	1	0	0	1	1	1	1	6
1	0	1	1	0	0	0	0	0	3
1	0	1	0	0	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
0	1	0	1	1	1	0	1	1	5
1	0	1	1	0	1	0	0	0	4
1	1	1	0	1	0	0	1	1	5
0	1	1	0	1	1	0	1	1	5
0	1	1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	0	1	1	0	1	1	6
1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
0	1	1	0	0	0	1	1	1	4
0	1	1	0	1	1	1	1	1	6
1	1	1	1	1	0	1	1	1	7
0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	0	0	1	1	2

### Lampiran 9. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Multimedia

BUTIR SOAL									JUMLAH
9	10	11	12	13	14	15	16		
1	1	1	1	0	0	1	1		6
1	1	1	1	0	0	0	1		5
1	0	0	1	0	0	0	1		3
0	0	0	0	1	1	1	1		4
1	0	0	0	0	0	0	0		1
1	1	1	1	0	0	0	0		4
1	1	0	0	0	0	0	1		3
1	1	1	1	1	1	1	1		8
1	1	1	1	1	0	0	1		6
1	1	1	1	1	1	1	0		7
1	1	1	1	0	0	0	0		4
1	1	1	1	1	0	1	1		7
0	0	0	1	1	1	1	1		5
1	1	1	1	1	0	0	0		5
1	1	1	1	0	0	1	1		6
1	1	1	1	0	1	1	1		7
1	1	1	1	1	0	0	1		6
0	1	1	1	0	0	1	1		5
1	1	1	1	0	1	1	1		7
1	1	1	1	0	0	0	0		4
1	1	1	1	0	0	1	1		6
1	0	0	0	1	0	1	1		4
1	0	0	1	0	0	1	1		4
1	0	0	1	0	0	0	0		2
0	1	1	1	0	0	1	1		5
1	1	1	1	0	1	1	1		7
1	1	1	1	0	0	1	0		5
1	1	1	1	1	1	0	1		7
1	1	1	0	0	0	0	1		4
1	0	0	0	1	1	0	1		4
1	0	1	0	1	1	1	0		5
1	1	1	1	0	0	0	1		5
1	1	1	1	1	1	1	1		8
1	1	1	1	0	0	1	1		6
1	0	1	0	0	0	0	1		3
0	0	0	0	0	1	1	1		3
1	0	0	0	1	0	1	1		4
1	1	1	1	0	1	1	1		7
0	1	0	1	0	0	0	0		2
1	0	0	0	0	0	0	1		2
1	1	1	1	1	1	1	0		7
0	0	0	0	0	1	0	0		1
1	0	0	0	0	0	0	0		1

**Lampiran 10. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi**

BUTIR SOAL										JUMLAH
17	18	19	20	21	22	23	24			
1	1	0	1	0	1	0	0			4
1	1	0	1	0	1	0	1			5
0	1	1	1	0	1	0	0			4
1	1	1	1	1	1	1	1			8
0	0	0	1	0	1	0	0			2
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	1	1	1	1	1	1	1			8
0	1	0	1	0	1	1	1			5
0	1	0	1	0	1	0	1			4
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	0	0	1	0	1	0	0			3
1	1	0	1	0	0	0	0			3
1	1	1	1	0	1	0	0			5
1	1	1	1	0	1	0	1			6
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	1	1	1	0	1	1	1			7
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	1	0	1	0	1	1	1			6
1	1	0	1	0	1	1	1			6
1	0	1	1	0	1	0	0			4
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	1	0	0	0	1	1	1			5
1	0	0	1	0	1	1	1			5
0	1	1	0	0	1	1	0			4
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	0	0	1	1	1	1	1			6
0	0	0	1	0	1	1	1			4
1	1	1	1	1	1	1	1			8
1	0	1	1	1	1	0	0			5
1	0	1	1	1	1	0	0			5
1	1	0	0	1	1	0	0			4
1	0	1	1	1	0	1	1			6
1	1	1	0	1	1	0	1			6
1	0	1	1	0	1	1	1			6
1	0	0	1	0	1	0	1			4
1	1	1	1	1	1	1	1			8
0	1	0	0	1	0	0	0			2
1	1	1	1	1	1	1	1			8
0	0	0	1	1	1	1	1			5
0	0	1	0	1	0	0	1			3
0	1	1	1	1	1	1	1			6
1	1	1	1	0	1	0	1			6
0	0	0	0	0	0	1	0			1

**Lampiran 11. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer**

BUTIR SOAL								JUMLAH
25	26	27	28	29	30	31	32	
1	1	1	1	1	0	1	0	6
1	1	1	1	1	0	1	1	7
1	1	0	0	1	0	0	0	3
0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	0	1	1	1	0	0	5
1	1	1	1	1	0	0	1	6
0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	0	0	1	6
1	1	1	1	1	0	0	1	6
1	1	1	1	1	1	0	0	6
1	0	1	1	1	0	0	0	4
0	0	0	0	0	1	0	0	1
1	1	0	0	0	0	0	0	2
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	0	0	0	0	0	0	2
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	0	1	1	7
1	0	1	1	1	0	0	0	4
1	1	1	1	1	0	1	1	7
1	0	1	0	1	0	1	1	5
0	0	0	1	1	1	0	0	3
1	0	1	0	1	0	1	1	5
1	0	1	0	1	1	1	1	6
1	0	1	1	1	1	1	0	6
1	1	1	1	1	0	1	0	6
1	1	1	1	1	0	0	0	5
1	1	1	1	1	0	1	1	7
1	1	0	1	0	1	0	1	5
1	0	1	1	1	1	0	0	5
1	1	1	1	0	1	0	1	6
1	1	0	0	0	0	1	1	4
1	1	1	1	1	0	1	1	7
1	0	1	0	1	0	1	1	5
1	1	1	1	1	0	0	1	6
1	1	1	0	0	1	1	1	6
0	1	1	0	0	0	0	0	2
0	1	1	0	1	1	0	1	5
1	1	1	1	0	0	1	1	6
0	1	0	0	1	0	0	0	2
1	1	1	1	1	0	1	1	7
0	0	1	1	1	0	0	1	4

## Lampiran 12. Dokumentasi

1. Uji coba angket penelitian di SD Jogja Selatan



2. Uji coba angket penelitian di SD Jogja Selatan



3. Pengambilan data di SD kecamatan Bantul



4. Pengambilan data di SD kecamatan Bantul

